LE MAGAZINE EN LIGNE DES JEUX RETRO

RETRO POLIS

DOSSIER:
Concours de Bits:
Le top des bolides SEGA

TV:
Le Chevalier du Labyrinthe

JEUX:
RESIDENT EVIL CODE: VERONICA
VIRTUA FIGHTER
CLOCKWORK KNIGHT 2
SONIC 2 GG
MORTAL KOMBAT II

N°4
avril 2010
R3TR0P0L15 - 4 - 0€

RÉALISME TERRIFIANT

RESIDENT EVIL
CODE:Veronica

Absolument Resident Evil™. Exclusivement Dreamcast.

EIDOS

CAPCOM

RESIDENT EVIL™ CODE: VERONICA © CAPCOM CO., LTD. 2000 ALL RIGHTS RESERVED. Published under license by Eidos Interactive 2000. Dreamcast est une marque déposée de Sega Enterprise Ltd.

EDITO AVRIL 2010

32X!: la voilà, la nouvelle console qui vient rejoindre ses petites et grandes soeurs Sega sur Retropolis! Autant vous le dire tout de suite, il n'y aura pas beaucoup de jeux sur ce support alors savourez-les bien quand ils se présenteront... ça commence dans ces pages avec Virtua Fighter, mais la vraie star du mois est bel et bien Resident Evil: Code Veronica sur Dreamcast! Premier Resident Evil en 3D temps réel, premier jeu de baston en 3D tout court... y'a de la révolution dans les tests. Tenez, on inaugure même la première chronique TV avec l'émission culte Le Chevalier du Labyrinthe!
Alors qu'attendez-vous? De vous transformer en zombie? Foncez lire tout ça, et rendez-vous le mois prochain pour un numéro spécial...

Trev

AGENDA p.02
TESTS p.13
DOSSIER p.27

AGENDA

Sortie de Resident Evil au ciné

Le 3 avril 2002, les fans du fameux survival-horror de Capcom ont rendez-vous dans le cinéma le plus proche: Resident Evil passe sous la dangereuse moulinette des adaptations de jeux vidéo au ciné! Retrouvez-donc Chris, Jill, Barry et... ah ben non, apparemment on aura droit à un bataillon inconnu au bataillon, emmené par Milla Jovovich (Leeloo Dallas Moultipass). Hum! Bon y'a quand même Umbrella, du zombie et des chiens mutants alors on va voir ce que ça donne...

Sortie de Street Fighter au ciné

Le 12 avril 1995 n'est pas un mercredi comme les autres. C'est le jour où l'adaptation ciné de Street Fighter se dévoile dans nos salles obscures, avec Jean-Claude Van Damme (Guile) en tête de liste. Une chose apparaît clairement à ce moment-là: le jeu vidéo a encore du chemin à faire pour être vraiment pris au sérieux aux yeux du grand public. Le réalisateur Steven E. de Souza s'est amusé. Les fans de Street vont pleurer. Plus triste encore, c'est également le dernier film du regretté Raul Julia (immense Gomez de la Famille Adams) qui aurait certainement mérité mieux que les bouffoneries d'un général Bison douteux comme dernier rôle.

Happy Birthday Tung Fu Rue

Chaque jeu de baston a besoin de son petit vieux expert en arts martiaux. Dans la saga Fatal Fury, ce rôle revient à Tung Fu Rue, né le 14 avril 1924. Mais ne croyez pas qu'il est simplement là pour faire de la figuration: le maître légendaire du Hakkyokuseiken est aux origines de l'histoire du jeu. En effet, c'est lui qui a entraîné - entre autres - Jeff Bogard, le père adoptif des 2 héros de Fatal Fury qu'il avait envisagé comme successeur, ainsi que Geese Howard qui a ensuite assassiné son rival Jeff par jalousie. Responsable indirect de cette tragédie, Tung Fu Rue a écarté l'idée de trouver un successeur. Il n'a d'ailleurs pas réussi à vaincre son ancien élève lors du premier tournoi mais n'en demeure pas moins un redoutable petit vieux, comme le veut la tradition!

Arrêt de production des jeux Disney Interactive

Le 15 avril 1997, le ciel s'assombrit au pays magique de Mickey: Disney Interactive qui a supervisé bon nombre de super jeux (en particulier sur consoles 8/16 bits) licencie 20% de ses employés, ce qui marque l'arrêt de la production de jeux vidéo maison. Il y'aura donc toujours des jeux Disney dans le futur, reste à savoir si les nouvelles sociétés de prod' engagées sauront garder cette magie dans leurs titres...

Le saviez-vous?

Si la musique d'intro de Sonic CD vous rappelle quelque chose, c'est peut-être que vous l'aviez déjà entendu en version 8 bits dans le niveau Green Hill Zone de Sonic 2, sur Game Gear!

Happy Birthday M. Bison

Turlututuuuu!! Allez, en ce 17 avril on sort son costume rouge, ses épaulettes et jambières en métal sans oublier sa petite casquette de général et on fête l'anniversaire du grand chef de la série Street Fighter II né en 1955. Au fait, vous souvenez-vous de la première fois que vous l'avez rencontré? Vos petits doigts fébriles au moment où il fait voler sa cape juste avant le combat, vous les sentez encore trembler? Bison, c'est vraiment la grande classe du boss. Il est dangereux, puissant, impitoyable, a soumis de nombreux persos de la série, tué les proches de certains autres et poursuit sa quête de domination du monde à la tête de son organisation criminelle Shadaloo. il tire son incroyable pouvoir du Psycho Drive qui exploite toute son énergie négative et ses différentes réapparitions suivant les épisodes de la saga sont liées à des changements de corps. Et oui, ce n'est pas Slim-Fast qui l'a rendu si svelte entre Street Fighter Alpha 3 et Street Fighter II.

Happy Birthday Cody

18 avril 1967! Joyeux anniver... Hééé mais Cody, qu'est ce que t'as fait pour te retrouver en bagnard dans Street Fighter Alpha 3?? Toi qui a combattu le crime par sentiment de justice et surtout il faut le dire par envie de cogner? Qu'est-ce qu'il va dire, Guy, quand il va te retrouver comme ça? Ben oui figure-toi que tu n'est pas le seul rescapé de Final Fight à te retrouver embarqué dans un Street Fighter... Bon en tout cas, lé sympa ton pyjama par contre les menottes ça doit être un peu chiant pour se battre non? Hey, ho, c'est pour déconner, repose ce couteau tout de suite!!!

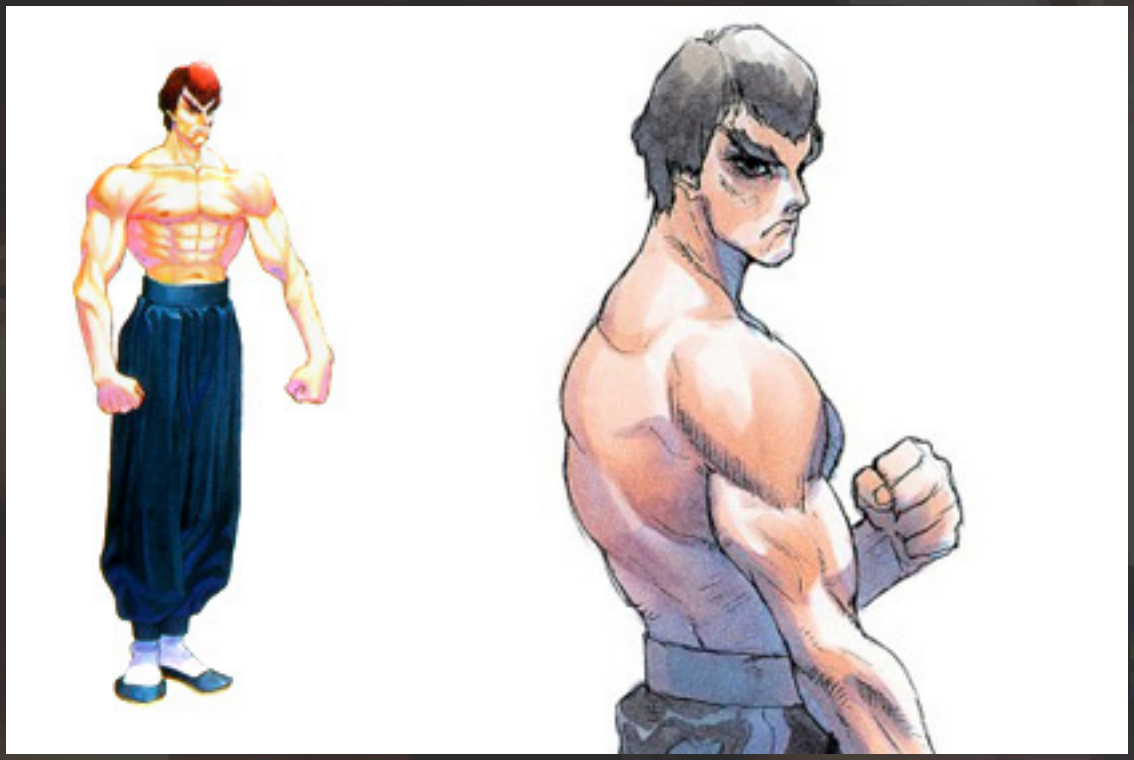
Sortie du Mega CD en Australie

Prenez une contrée qui est loin d'être la capitale du jeu vidéo. Prenez ensuite une console qui est loin de trouver son public. Vous obtenez un évènement historique et révolutionnaire: le lancement du Sega-CD en Australie le 19 avril 1993! La machine est également arrivée chez nous à ce moment là sous le nom Mega CD, mais ça apporte un peu de fraîcheur de parler de nos lointains cousins qui jouent eux aussi en PAL!

Le saviez-vous?

Si vous avez acheté une Megadrive neuve à sa sortie puis que vous l'avez équipé d'un Mega CD et d'un 32X eux aussi achetés neufs à leur sortie, l'ensemble vous a coûté un total de 4670F. Gloups.

Happy Birthday Fei Long



23 avril 1969: naissance de Fei Long, l'un des 4 nouveaux challengers de Super Street Fighter II. Avec ses faux airs de petit dragon, il ne vous rappelle personne? Mais oui, il a été créé par Capcom comme un hommage pour les 20 ans de la disparition de Bruce Lee! Ceci explique son statut de star du cinéma d'action à Hong-Kong, son redoutable kung-fu mais aussi son coup de nunchaku et son cri plein de fureur comme poses de victoire. Wouuuuuuuu !!!!

Partenariat entre Sega et MGM

Le 28 avril 1994, Sega et la société Metro-Goldwyn-Mayer entreprennent de travailler ensemble autour des jeux vidéo, du cinéma et de la télévision. De nouvelles idées sont prévues, mais aussi des projets parallèles comme par exemple des adaptations de films à venir en jeux. Les supports visés seraient le Mega CD, logique par rapport au domaine du film interactif, mais aussi le futur module 32 Bits prévu pour la Megadrive...

Le saviez-vous?

Le mec qui apparaît parfois en criant Toasty quand on fait des uppercut depuis Mortal Kombat II s'appelle Dan Forden, et c'est le sound designer du jeu!

Sega lance un système révolutionnaire qui ne sert à rien.

Sauf si vous avez déjà une Megadrive.

L'inconcevable est né. Issue de la technologie Sega, la 32 X répond au futur comme aucune autre console ne l'a fait. La Megadrive 32 X transforme votre Megadrive et lui donne une puissance et des performances jamais atteintes. La 32 X est uniquement compatible sur Megadrive et Mega CD

MEGADRIVE 32X

et fait de cette alliance la console la plus puissante du marché: 2 processeurs RISC 32 bit, 50 000 polygones par seconde, 32 768 couleurs, son digital stéréo, graphisme 3D hyper-réaliste, vitesse d'animation exceptionnelle de 60 images par seconde. La Megadrive 32 X vous permet d'ores et déjà l'accès à des jeux exceptionnels comme **DOOM**, VIRTUA RACING DELUXE, STAR WARS, SUPER MOTO-CROSS. La Megadrive 32 X, c'est la révolution en matière de jeux vidéo, à condition d'avoir une

Megadrive

SEGA

X'XXX XXXX XXXX XXX XXX.

36.15 SEGA
2,19 F/min.

36.68.01.10
2,19 F/min.

TESTS

RESIDENT EVIL
CODE:Veronica

Virtua Fighter

SEGA SATURN
CLOCKWORK 2 KNIGHT

SONIC 2
HEDGEHOG

MORTAL KOMBAT II

Le Chevalier du Labyrinthe

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA

survival horror • Capcom/Eidos • 26 mai 2000 • 1 joueur DREAMCAST

Le grand retour de la série Resident Evil dans un épisode exclusif Dreamcast, rien que ça! Imaginez un peu l'attente après des premiers screenshots qui en plus d'être prometteurs ne mentaient pas! Préparez-vous à revivre l'enfer et sortez le flingue car les zombies et Hunters sont encore de sortie...

Passons tout de suite sur un Battle Mode anecdotique, le véritable intérêt du jeu se situe dans l'aventure principale dont le but est toujours de parcourir différents lieux infestés des victimes humaines, animales ou couci-couça. D'abord on tire, ensuite on réfléchit car la progression reste un sacré casse-tête d'allers-retours, de pièces et portes ou chemins à débloquer. Techniquement, la série passe enfin le cap de la 3D dynamique avec des environnements incroyablement bien travaillés et une modélisation des personnages remarquable, surtout dans les plans rapprochés des cinématiques. Les mécanismes du jeu n'ont en revanche pas plus changé que les déplacements parfois pénibles.

Si cet épisode explore plus d'endroits différents que par le passé (depuis la prison d'une île à une base reculée en Antarctique) il est également très fourni côté personnages en vieilles connaissances et nouvelles têtes, pour le meilleur et bien sûr pour le pire: le tandem Ashford inquiétant et malsain permet à la licence de revenir vers des références plus classiques de l'horreur, avec notamment une redoutable chasse à l'homme dans différents manoirs. On aurait pu craindre que ce titre soit un épisode trop à part en raison de son titre un peu particulier mais il n'en est rien: Resident Evil Code: Veronica occuppe une place essentielle dans la saga, et sa richesse devrait lui permettre d'occupper la même place dans toute ludothèque qui se respecte.

- le grand retour des manoirs
- affichage des données sur VMU

- le gameplay toujours assez lourd
- ah ben non, on peut pas sauver Steve...

93%

GRAPHISMES 9 • SON 9 • ANIMATION 9 • JOUABILITE 7 • DUREE DE VIE 9 • INTERET 10

VIRTUA FIGHTER

combat 3D • Sega/AM2 • 30 novembre 1995 • 1 ou 2 joueurs 32X

Il n'y a pas 50 possibilités pour présenter un jeu tel que Virtua Fighter alors... Voici le tout premier jeu de combat tout en 3D. Rien que ça! 8 combattants et 32 megas sont au programme de ce Virtua Racing de la baston...

Virtua Fighter fait table rase du passé des jeux du genre; un nouveau départ qui explique que tout semble plutôt basique, avec des personnages cubiques à souhait qui ne brillent pas non plus par leur originalité... Oui mais voilà: ils sont quand même sublimes parcequ'ils sont en 3D. Bon ok, c'est un peu facile mais ajoutez à celà qu'ils sont humains (et donc correctement proportionnés) et qu'ils bénéficient d'une animation des mouvements très soignée, vous comprendrez alors comment ces tas de polygones peuvent sembler aussi authentiques. Les techniques de combat suivent le même chemin avec des mouvements propres et eux aussi réalistes qui font de ce jeu un véritable ambassadeur de ce domaine.

Le nouveau système de combat est exigeant car si d'un côté il n'est pas nécessaire d'être un dieu du pad pour sortir de bons coups, il faut quand même tenir compte de leur réalisme; pas de boule de feu ou de téléportation, ici le corps à corps prend tout son sens! Mais chaque chose en son temps: Virtua fighter, c'est d'abord l'énorme coup de poing visuel dans la tronche. Après viendra le coup de pied dans le bide pour les joueurs qui ne prendront pas le temps de s'adapter à un nouveau gameplay...

- la claque de la 3D!
- le mode tournoi

- nombre de persos assez limité
- prise en main complexe

86%

GRAPHISMES 8 • SON 8 • ANIMATION 9 • JOUABILITE 8 • DUREE DE VIE 8 • INTERET 9

CLOCKWORK KNIGHT 2

plates-formes • Sega • 27 octobre 1995 • 1 joueur SATURN

Combien d'enfants se font punir chaque jour parcequ'ils n'ont pas rangé leur bordel éparpillé aux 4 coins de la maison? Grande injustice car en général, il s'agit juste d'un petit soldat de plomb qui part sauver sa poupée...

Tout comme son prédécesseur, Clockwork Knight 2 repose sur des bases très classiques: c'est avant tout un jeu de plate-formes avec ses obstacles, ses ennemis, ses vides, ses trajets d'un point A à un point B avec un boss à la fin de chaque pièce de la maison... L'univers des jouets sera également familier surtout pour ceux qui sont allés voir Toy Story sorti au ciné la même année. C'est sur la forme que la clique du héros Pepperouchau fait des étincelles: la 2D très soignée se mêle à des environnements et éléments en 3D, la modélisation des personnages s'apparente à de l'image de synthèse miniature, et la bande-son contribue à la bonne ambiance générale; l'humour est toujours très présent, il suffit de jeter un oeil sur la monture improbable de Pepper pour s'en rendre compte!

L'aventure possède également quelques petits atouts pour être un peu moins linéaire; cartes à trouver (ou pas) dans chaque niveau, mini-jeux pour gagner des vies, raccourcis et passages secrets... Même si tout ça appartient également au domaine du déjà-vu, l'ensemble reste très agréable à parcourir. Finalement, à défaut de vraiment surprendre, Clockwork Knight 2 ne réserve pas de mauvaises surprises et s'est au contraire amélioré pour maintenir son statut de bien joli petit jeu de plates-formes sur Saturn.

- un univers drôle et chaleureux
- le mélange 2D/3D très soigné

- jouabilité un peu lourde
- peu de niveaux

80%

GRAPHISMES 8 • SON 8 • ANIMATION 9 • JOUABILITE 8 • DUREE DE VIE 7 • INTERET 8

Revoilà Sonic sur la portable de Sega! Contrairement à la version Megadrive (une fois encore complètement différente de celle-ci), Tails loupe quelque peu son entrée puisqu'il devient la princesse kidnappée de cette aventure. Oui bon, la princesse poilue à deux queues...

Pour le hérisson, le topo reste le même: parcourir différents niveaux à toute vitesse à la poursuite de Robotnik - et libérer quelques animaux prisonniers au passage. Mais d'autres petits chamboulements dans les repères de son univers vont confirmer l'avant-goût laissé par l'intro: Sonic 2 sur Game Gear est assez particulier. Green Hill n'est plus le premier des niveaux, ceux-ci ont tous un moyen de transport comme thématique (chariot, deltaplane, bulle, ressort, roue, tuyau...) ce qui réduit pas mal les déplacements plus terre-à-terre, les affrontements contre les boss se font sans rings et sont donc bien plus dangereux...

On peut toutefois reconnaître que cet épisode n'est pas un copié/collé du précédent et qu'il a vraiment sa propre identité. Mais malgré une réelle évolution de la réalisation avec des graphismes plus nets et de jolis aplats de couleur ça et là, il manque justement dans les niveaux ce petit quelque chose d'authentique à la série pour en faire une bombe au même titre que son homologue 16 Bits.

- graphiquement plus propre
- les moyens de transport

- assez difficile pour un Sonic
- Tails capturé tout le long du jeu...

87%

GRAPHISMES 8 • SON 9 • ANIMATION 9 • JOUABILITE 9 • DUREE DE VIE 8 • INTERET 9

MORTAL KOMBAT II

combat 2D • Acclaim/Midway • 9 septembre 1994 • 1 ou 2 joueurs MEGADRIVE

Le plus sanglant des jeux de baston revient enfin dans une suite qui annonce la licence comme le challenger le plus dangereux pour Street Fighter II. Shang Tsung n'était qu'un avant-goût, cette fois c'est l'empereur Shao Kahn en personne qui accueille 12 combattants dans des duels encore plus violents. Attention, des têtes vont encore tomber...

Tous les persos originaux sont là, ou presque puisque Sonya et Kano sont retenus prisonniers aux côtés du big boss qui a troqué Goro contre Kintaro, un autre Shokan à 4 bras qui vous souhaite lui aussi tout le malheur du monde. Les petits nouveaux ont chacun des techniques bien à eux: jet d'acide, coup de chapeau ou d'éventail tranchant... Les duels peuvent donc reprendre de plus belle avec comme cerise sur le cadavre des Finish Him développés avec plus d'arènes mortelles et toujours cette inventivité dans les démembrements qui devrait donner un sourire vicieux à tous les petits bouchers en herbe. Quoi, la violence vous dérange? Pas de problème, MK II s'engage dans la pente glissante des petites

douceurs et permet désormais de faire le clown devant l'adversaire vaincu ou de le transformer en gentil bébé.

On dirait bien que la licence a trouvé très rapidement un juste équilibre avec un nombre raisonnable de personnages suffisamment différents, des environnements plus variés, moins fades et des petits gags évoqués plus haut qui ajoutent un peu de fun après un premier épisode qui se prenait très au sérieux. Dommage que la jouabilité, bien que plutôt bonne, n'ait pas gagné en souplesse. Ça peut devenir vite énervant mais ce n'est rien comparé à l'intelligence artificelle: certains de vos adversaires

- un très bon panel de persos
- le jeu a pris de bonnes couleurs

- l'IA est vraiment déplorable
- mouvements encore secs

85%

GRAPHISMES 8 • SON 8 • ANIMATION 8 • JOUABILITE 8 • DUREE DE VIE 8 • INTERET 9

LE CHEVALIER DU LABYRINTHE

jeu télévisé • Antenne 2 • présenté par Georges Beller

diffusion: du 11 septembre 1990 au 31 août 1991 TV

Adapté d'un jeu télévisé anglais nommé Knightmare, Le Chevalier du Labyrinthe propose à une équipe de kids de guider à distance l'un des leurs aveuglé par le casque qu'il doit porter en permanence dans un dédale de pièces virtuelles remplies de pièges et de bien étranges personnages.

Le concept est intéressant et assez proche des fameux Livres dont vous êtes le Héros. Sauf qu'ici, en plus de bien retenir certains indices délivrés par les curieux personnages rencontrés durant le périple (sorcière, bouffon, guerrière, déesse de la Pierre...), le chevalier casqué devra faire preuve d'adresse et bien écouter les indications de ses camarades aidés par le Maître du Château - un Georges Beller très en forme - afin de ne pas faire un faux-pas fatal qui le ferait disparaître (euh, toujours virtuellement hein), auquel cas il serait remplacé par l'un des joueurs restants. De nombreuses énigmes faisant également appel à la culture des candidats seront inévitables pour accéder à la salle du trône de Merlin puis au trésor et quel trésor: des consoles Sega (sauf dans les premiers épisodes)!

Chaque épisode du Chevalier du Labyrinthe est une aventure de 25 minutes servie par des effets spéciaux qui donnent aux lieux et aux monstres toute la dimension qu'ils méritent, faisant d'un simple jeu télévisé un véritable jeu de rôle où le fantastique prend vie. Voilà, maintenant les joueurs en herbe devraient avoir deux perspectives d'avenir en tête: devenir testeur de jeux vidéo, et arpenter ce dangereux château avec un gros casque cornu vissé sur la tête!

VERDICT ★★★★★★

MEGA *130 jeux* C'EST PLUS FORT

Un catalogue de jeux, c'est fait pour être élargi. A ce jeu là, la Megadrive fait très fort. On pourrait donner la liste des jeux déjà disponibles sur Megadrive, on pourrait aussi donner la liste des jeux qui sortiront tout au long de l'année. Mais il faudrait plusieurs pages. On se contentera d'un chiffre : 130. C'est le nombre de jeux qui seront disponibles d'ici la fin de l'année. Mega fort, non? Des jeux, il y en a pour tous les goûts : jeux d'action, de sport, jeux de rôles, de stratégie, de simulation et des jeux de combats pour les plus "forts". Cependant, on ne résiste pas au plaisir de vous annoncer quelques sorties imminentes : Terminator, Ayrton Senna GP, European Club Football, Tazmania, Lemmings... et quelques autres pour arriver à 130 jeux.

SEGA

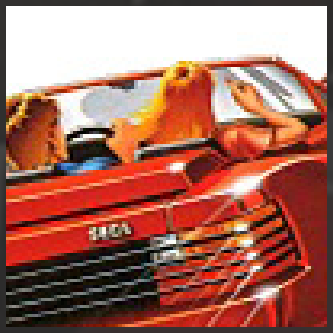
MEGA DRIVE

Concours de Bits: le top des bolides Sega

D'Out Run à F355 Challenge, on sait que Sega a fait rouler des voitures mythiques aussi bien en arcade que sur ses consoles. Et si on les alignait toutes sur une grille de départ pour trouver LA caisse Sega la plus cool de tous les temps? Les règles sont simples, chacune d'entre elles est notée selon 3 critères: ses performances, son look ainsi que le culte qu'elle représente auprès des joueurs. Le total dévoilera la grande gagnante.
Mais auparavant, jetons un oeil aux participantes...

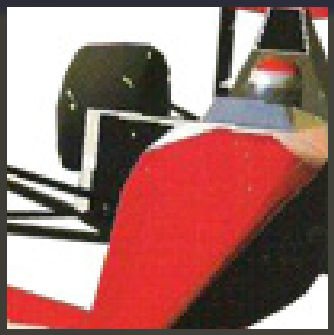
GARAGE

FERRARI TESTAROSSA - OutRun



La doyenne de ce classement possède quelques atouts de taille: la nostalgie, le fun et la grande classe d'une des voitures les plus célèbres de l'histoire.

FORMULE 1 - Virtua Racing

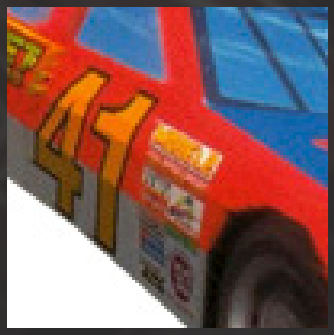


La F1 de Virtua n'a pas le look le plus travaillé mais elle peut compter sur ses monstrueuses performances de voiture de course pour combler ce manque...

HORNET #41 - Daytona USA

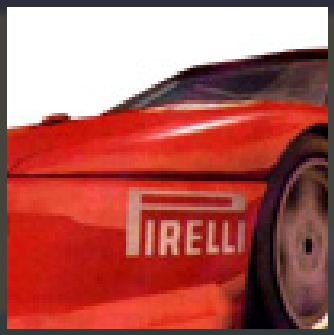
En plus d'un nom et d'un numéro incontournables dans le jeu de caisse arcade, la Hornet #41 a également de bonnes réserves sous le capot. Et oui, le Nascar ça aide.

TOYOTA CELICA - Sega Rally Championship



Très identifiable grâce à la déco des sponsors, cette petite reine du dérapage jouit également d'une excellente réputation dans les salles enfumées.

FERRARI F355 - F355 Challenge



Quoi vous ne le saviez pas? Yu Suzuki aime les Ferrari et particulièrement celle-ci, au point de lui consacrer un jeu. De quoi faire trembler la Testarossa!

Et voici le classement!
(1er= 10pts, 2nd= 8pts, 3ème= 5pts, 4ème= 3pts, 5ème=1pt)

VOITURE	perf.	look	culte	TOTAL
OUT RUN Ferrari Testarossa	3	8	10	21
DAYTONA USA Hornet	8	3	8	19
F355 CHALLENGE Ferrari F355	5	10	1	16
VIRTUA RACING Formule 1	10	1	3	14
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP Toyota Celica	1	5	5	11

REPLAY

Sur le premier tour (performances), la F1 s'est logiquement vite détachée du groupe suivie de près par la Hornet rugissante et la F355, laissant les 2 autres se partager les restes...

Le second tour (look) a permis de rééquilibrer les choses pour la F355 qui passe en tête tandis que la F1 ne dépasse maintenant que d'une courte tête la Hornet et la Testarossa qui est bien remontée. La Celica est maintenant la seule à avoir du mal à suivre...
Tout se joue donc sur le dernier tour (culte); la Celica continue de gagner des points mais ce ne sera pas suffisant, le trio gagnant se profile déjà à l'horizon... La F1 a perdu trop de points après le premier tour, elle n'en fera pas partie; lourde chute également pour la F355 pourtant promise à la victoire qui laisse passer la Hornet lorsque soudain, la Testarossa met le paquet et double pratiquement ses points pour franchir la ligne en pôle position in extremis!

"24 MEGA D'EXCEPTION QUI MARQUERONT LES JEUX DE BASTON" CONSOLES +

"UN JEU IMMANQUABLE" - Joypad 95 %.

Player One - 94

"EXCEPTIONNEL" - Superpower 96 %.

"UNE PURE MERVEILLE" Consoles + 93

MORTAL KOMBAT II

MEGA DRIVE

GAME BOY

SEGA GAME GEAR

SUPER NINTENDO PAL VERSION

Master System

MIDWAY ACCLAIM

JEUX & ASTUCES au 36.68.10.25* et sur le 36.15 ACCLAIM

RETRO
POLIS